XF楽曲データ制作の指針

V2.02

作成 1999年7月14日

ヤマハ株式会社

XGX-9905J 1999.115.2CR

はじめに

このガイドラインは「ヤマハ（株）XF フォーマット仕様書」に準拠した楽曲データを制作して戴くにあたっての注意点をまとめたものです。
フォーマットの詳細につきましては、「XF フォーマット仕様書」をご覧ください。また、入力方法につきましては、各ツールのマニュアルをご覧ください。ここでは、XF-Format Tool を利用した入力を想定しています。
また、入力の仕方として幾つか例を挙げています。その際、“ ｜ ” はイベントの区切りを表します。

「XF 仕様書」準拠製品

歌楽
通信歌楽
XGworks with AutoPlay Pulg-in
CVP-92,94,96,98
PSR-630,730,8000
ジャカジャン

目次

1 フォーマットについて

XF では、XF Information と Karaoke Message を SMF 同チャンク、別チャンク、別ファイルをサポートしています。
一般的に XF のデータを制作する場合は、XF Information と Karaoke Message は別チャンクとしてください。
XF Tool では保存時に別チャンクを選択してください。

注意：　XF Information と Karaoke Message を別チャンクとして保存した場合、他のシーケンサーでは、この部分を開くことはできません。各シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

2 XF Information

XF Information には、各種曲情報が入ります。

2.1 Song name(Sequence/Track name) 曲名

ASCII 文字を使用してください。

2.2 Meter(Time Signature) 拍子

拍子を入力してください。

2.3 Tempo(Set Tempo) テンポ

テンポを入力してください。

2.4 XF Version ID XF バージョン ID

入力するデータの種類によってバージョンを以下のように設定してください。

XF Information, Karaoke Message を入力した場合	「XF01」
XF Information, Karaoke Message, Style Message を入力した場合	「XF02」

2.5 Key Signature

曲の Key を入力してください。
ジャカジャンでは、この Key Signature イベントをオリジナル Key とし、ギターで簡単にコードを弾けるよう最適なカポ位置を判断し、オリジナル Key、カポ位置と Play Key を表示します。
後述の Information Flag for GT イベントがあると、そのイベントのカポ情報を優先し、カポ位置と Play Key を表示します。

2.6 Guide Track Flag

MIDI 制作時に予め、鍵盤楽器の右手の演奏と左手の演奏のチャンネルを分けて置き、この Guide Track Flag を入力することによって、右手、左手の ON/OFF、鍵盤上ガイドランプを点滅させることができます。
例えば、右手で弾くメロディパートを CH1、左手で弾く伴奏パートを CH2 として MIDI Data を作成した場合、このガイドトラックフラグを右手 1CH、左手 2CH と入力します。
これに対応した製品には、CVP-92/94/96/98 があります。

2.7 Copyright

コピーライトを入力します。
例：YAMAHA 1999

2.8 Data Number

データ管理ナンバーを入力します。

2.9 Common Header

Common Header 内の項目については、ASCII コードのみを使用してください。

2.9.1 Date

リファレンス曲が発表された日付を入力してください。
西暦で入力し年月日は半角スラッシュ“ / ”で区切ってください。
月日が不明の場合、例のように入力してください。
例：1994/09/28
例：1994//　　　　（年号しかわからない場合）
例：1994/09/　　　（年月までしかわからない場合）

2.9.2 Country

リファレンス曲が制作された国を入力してください。
「Appendix B 制作地記号について」に示された 2 文字の記号

2.9.3 Category

リファレンス曲もしくは楽曲データ（アレンジを起こした場合）のジャンルを入力する。
複数入力する場合、優先順位順に入力する。
通信歌楽は、この Category に対応しています。通信歌楽は、最初に入力された Category に適した画像データ（静止画、動画）を表示します。

2.9.4 Beat

リファレンス曲もしくは楽曲データ（アレンジを起こした場合）の Beat を入力する。
原曲または楽曲データのリズムのビートをあらわす英文字。
下記の中から選択。

2 Beat, 2 Beat(March),
3 Beat, Waltz, Waltz(Swing), Other 3/4,
4 Beat, 4 Beat(Swing), Other 4/4,
6 Beat, 12/8(6/8),
8 Beat,
12 Beat,
16 Beat,
24 Beat,
Shuffle(Bounce), Other(Even), Other(NonEven),
Others

- 曲によって練習方法を変えたりするのに明確なビート表現が必要なため、現行のビートを残して、Other.. の形で追加した。
- 現行のビートで分類しきれない場合に使用する。

ＸＦ仕様書［リズムのビート］追記説明

リズムのビート記入については、本来の拍子メタ・イヴェントで指示する内容と重複する部分もあり、若干理解しにくいかと思います。以下この為の補足説明です。

【拍子メタ・イヴェントとの関連】

ＳＭＦ定義の拍子メタ・イヴェント（FF 58 04 nn dd xx yy）で指示することの出来るのは次の４種類の内容です。

① 拍子の分子（nn）
② 拍子の分母（dd）
③ メトロノーム・クリックの単位（xx）
④ 楽譜表記時の縮尺率（yy）

ところで、分数の形で表される「拍子記号」は、音楽的な解釈が加わるために、必ずしも一義的な内容を指示するとは限りません。
例えば６/８拍子は遅く演奏される場合には完全に６拍を数えますが､速く演奏される場合には３拍ひとまとまりとして２拍で数えられるのが普通です。
これを補完するのが上記③メトロノーム・クリックの単位です。
６拍数える６/８拍子にはxx=0cH（８分音符)、２拍に数える速い６/８拍子にはxx=24H（付点４分音符）としておけば、的確に指示する事が出来ます。

しかし、これでも未だ不完全であると想定される場合があります。

例えば速く演奏される６/８拍子の曲は、時によって３連音符を用いた２/４拍子で表記（データ作成）される場合があります。
この場合、聴感上も演奏上も全く同じ曲が別の種類の音楽として分類されてしまう可能性があります。

これを補完するのが、この《リズムのビート》項目です。
今の例に則して云えば､《リズムのビート》を「2 Beat」と指示しておくことで２様（２/４表記と６/８表記）の曲が同じであることを指示できます。
色々な角度からＸＦデータを分類、検索するときに、これは重要です。

つまり､《リズムのビート》は拍子メタ・イヴェントでは表現しきれない音楽的共通項を指示するためのものと云うことが出来ます。

【各項目の構成】

ＸＦ上で規定されたリズムのビート１９項目は全てが同位相にある訳ではなく、包含関係や対立関係にあるものを含んでいます。
これらは大きく分けると次の３種のグループになります。

(a) ビート数をそのまま示した項目
2 Beat,3 Beat,・・・24 Beat

(b) リズムのスタイルやキャラクタまで暗示する項目
Waltz,Waltz(Swing),・・・Shuffle(Bounce)

(c) 補集合を暗示する項目
Other 3/4,Other 4/4,・・・・Others

【各項目の選択】

或る音楽データに対し、どの項目を選択すべきかを決定するには次のような手順を採って下さい。

① 目的の曲が一定のビート反復で構成されるかどうか判断
→ Yes：次項②へ
→ No：Others を選択決定

※ 一定のビート反復を持たないとは、元々拍子を持たない（叙唱のようなスタイル）か、又は拍子を持っているとしても不規則に次々入れ替わり特定できないものを云います。

② 上記(a)でくくられた項目群に該当する Beat 数があるかどうか判断
→ Yes：次項③へ
→ No：次項④へ

③ 該当する Beat 数に含まれる(b)及び(c)項目群に合致するかどうか
→ Yes：合致する項目群を選択決定
→ No：②で割り出した項目群(a)を選択決定

※ 8 Beat,12 Beat,16 Beat,24 Beat, には含まれる項目群(b)(c)は存在しません。
従って手順②でこの４種を選択したときは、そこで決定です。

④ 次の説明に従って Other(Even)か Other(NonEven)を選択します。
「Even」「NonEven」とは俗に言う「ハネる」かどうかの意味で使っています。
「スウィングする」と云っても同じです。
要するに「Even」は均等を意味し《ハネない》「NonEven」は不均等を意味し《ハネる》を指示します。

※ 例えば５拍子の曲であったとします。「Take Five」のようにハネているものは Other (NonEven)です。
ハネていないものは Other(Even)を選択します。

※ この選択はアプリケーションによっては記譜に反映される事があり得ます。
つまり、「NonEven」が指示された場合、スウィングする８分音符を３連音符として表記せずに通常の８分音符に略記してしまう方法が選択される場合があります。

注意：「4 Beat(Swing)」の(Swing)の意味は特定のスタイル名と解釈しないで、ジャズ一般と捉えて、４ビート・ジャズであればたとえ演奏内容がモダン・スタイルであっても「4 Beat(Swing)」として下さい。
従って「4 Beat」なる項目は、ジャズではなく且つ「Other 4/4」でもない４拍子曲・・となります。具体的には、４ / ８拍子や４ / １６拍子で書かれた（クラシック）曲が該当する事になると思われます。
「4 Beat」と云う名称は一般にはジャズ・スタイルを表すものとして使われる事が多いので、このような曲に「4 Beat」を該当させる事には抵抗があるかも知れません。しかし、ＸＦ上の《リズムのビート》項目は決して音楽のスタイルを指示する場ではなく、「拍子メタ・イヴェントによる情報の補完」と云う意味合いを持っています。これを念頭に入れて置いて下さい。

2.9.5 Instrument on Melody part

楽曲データのメロディパートに使われる音色ナンバー（GM 音色）1-128 を入力してください。
曲途中で音色を変更している場合、どちらか主要な音色をお選びください。

2.9.6 Vocal Type

リファレンス曲を演奏または歌唱している人の性別と編成を入力してください。
カラオケ用曲制作の場合、歌詞表示の仕方を入力してください。
例：Hanako Yamaha　女性独唱

2.9.7 Composer

リファレンス曲の作曲者氏名をASCIIで入力してください。
Given Name(名) Family name(姓)の順で記述することとする。
名・姓の間を半角スペース“　”で区切る。
Middle Nameを入れても良い
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
例：Taro Yamaha

2.9.8 Lyricist

リファレンス曲に歌詞がある場合、その作詞者氏名をASCIIで入力してください。
フォーマットは、Composerと同じ。

2.9.9 Arranger

リファレンス曲または楽曲データ（アレンジを起こした場合）を編曲した人の氏名を入力してください。
フォーマットは、Composerと同じ。

2.9.10 Performer

リファレンス曲を演奏または歌唱している人の氏名やグループ名の名称を入力してください。
フォーマットは、Composerと同じ。

2.9.11 Programmer

楽曲データを制作した人の氏名を入力してください。
フォーマットは、Composerと同じ。

2.10 Language Header

ASIIコード以外の文字を使用する場合は、Language Header内に入力してください。
Language Header内の項目に、ルビは使用できません。
Song Name, Performerには必ず読み仮名を付けてください。通信歌楽はこれによって曲順、Artist順のソートを行っています。

2.10.1 Language

Language Header内で使用する文字のコード体系を指定してください。
これは、曲中の歌詞に使用される文字コード体系ではありません。また、楽曲の制作地を表すものではありません。
XF対応の製品によっては、対応している言語が異なりますので注意が必要です。
以下に製品ごとに対応しているXF記号と文字コード、言語を表します。

Product	記号	文字コード	対応言語
歌楽	JP,L1	S-JIS,ASCII(7bit)	Japanese, English
通信歌楽	JP,L1	S-JIS,ASCII(7bit)	Japanese, English
XG Works with AutoPlay Pulg-in	JP,L1	S-JIS,ASCII(7bit)	Japanese, English
CVP-96,98	JP,L1	S-JIS,ASCII(7bit) + ISO8859-1	Japanese, English, French, Spanish
PSR-630,730(海外のみ)	L1	ASCII(7bit)	English
PSR-8000(海外のみ)	L1	ASCII(7bit) + ISO8859-1	English, French, Spanish
ジャカジャン	JP,L1	S-JIS,ASCII(7bit)	Japanese, English

2.10.2 Song Name

曲名を入力してください。
曲名を数行に渡って表示したい場合、改行したい場所に半角スラッシュ“ / ”を入力してください。
1 行は 20 文字以内としてください。
ルビは使用しないでください。
曲名の後に、全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。
例：誰より好きなのに(だれよりすきなのに)
Song Name が 2 行以上にわたる場合、以下のように読み仮名を併記してください。
例：Everybody hopes/～秩序のない社会にドロップキック～(えぶりばでぃほーぷすちつじょのないしゃかいにどろっぷきっく)

2.10.3 Composer

リファレンス曲または楽曲データの作曲者氏名を入力してください。
姓・名の間を半角スペース“ ”で区切る。
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
20 文字以内（半角スラッシュを含む）で入力してください。
ルビは使用しないでください。
各氏名の後に全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。

2.10.4 Lyricist

リファレンス曲または楽曲データの作詞者氏名を入力してください。
姓・名の間を半角スペース“ ”で区切る。
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
20 文字以内（半角スラッシュを含む）で入力してください。
ルビは使用しないでください。
各氏名の後に全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。
訳詞、日本語詞の場合、氏名の後に併記してください。
例：山葉 太郎 訳(やまはたろう)

2.10.5 Arranger

リファレンス曲または楽曲データ（アレンジを起こした場合）の編曲者氏名を入力してください。
姓・名の間を半角スペース“ ”で区切る。
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
ルビは使用しないでください。
各氏名の後に全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。

2.10.6 Performer

リファレンス曲の演奏または歌唱している人の氏名を入力してください。
姓・名の間を半角スペース“ ”で区切る。
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
24 文字以内（半角スラッシュを含む）で入力してください。
ルビは使用しないでください。
各氏名の後に全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。

2.10.7 Programmer

楽曲データを制作した人の氏名を入力してください。
姓・名の間を半角スペース“ ”で区切る。
複数名記入するときは、半角スラッシュ“ / ”で区切る。
ルビは使用しないでください。
各氏名の後に全角ひらがなによる読み仮名を半角“ (”“) ”で括って併記してください。
例：Mr. YAMAHA(みすたーやまは)

2.11　Common Header と Language Header の入力方法

Song name(Sequence/Track name) は必ず入力してください。使用できる文字コード ASCII コードのみです。

Common Header と Language Header は、同じ項目が幾つかあり、どちらに入力すべきか迷うことがあります。各 Header で使用できる文字コードが異なりますので、その入力方法をまとめます。

Header	項目	英語	日本語	その他
Common Header	Composer	○		
	Lyricist	○		
	Arranger	○		
	Performer	○		
	Programmer	○		
Language Header	Language		JP	L1, KR,HZ,B5,CY,VN
	Song Name		○(よみがな)を入力	○
	Composer		○(よみがな)を入力	○
	Lyricist		○(よみがな)を入力	○
	Arranger		○(よみがな)を入力	○
	Performer		○(よみがな)を入力	○
	Programmer		○(よみがな)を入力	○

各 Header 内にフランス語と日本語のように複数の言語を使用することはできません。

3 Karaoke Message

3.1 Lyric Header

曲頭(1：1：000)に歌詞ヘッダーを入力してください。曲中に入力することはできません。
歌詞ヘッダーの各項目の間は“ : ”を使用してください。

$Lyrc:(Melody Channel):(Wipe Offset):(言語指定)

(Melody Channel)：メロディのChannelを入力します。デュエットなど複数のChannelに別れている場合、半角カンマ“ , ”で区切ってください。
(Wipe Offset)：歌詞をワイプする際のOffset量を入力します。単位はタイムベースで実際にはテンポに依存されます。曲調、テンポに合わせた値を入力してください。曲中でテンポが変化する場合、ご注意ください。
カラオケの場合、ワイプを見てから歌い出すため、約0.3～0.5秒程度メロディよりも前からワイプさせます。
(言語指定)：曲中の歌詞で使用する文字コード体系を入力してください。

例：$Lyrc:1,2:240:JP　Melody Channelが1,2ChでOffsetを240ticks、日本語を使用する。

注意：　一文字一句正しく入力されていないと正常にワイプされないことがあります。

3.2 Vocal Part Cue

歌詞のパート別、種類に応じてご使用ください。
必ず対応する歌詞イベントの前に入力してください。
Vocal Part Cueを入力した次の文が改ページするときは、Vocal Part Cueのタイミングが表示開始となります。

注意：　一文字一句正しく入力されていないと正常に歌詞表示されないことがあります。

属性	Vocal Part Cue	Wipe	用途	歌詞入力の注意点
独唱	&s	○	男女を問わず独唱の場合に用いる	音節ごとに歌詞を入力
男声	&m	○	男女混声の場合の男声や男性混声の場合の2 Part目として使用	音節ごとに歌詞を入力
女声	&f	○	男女混声の場合の女声や女性混声の場合の2 Part目として使用	音節ごとに歌詞を入力
混声	&p	○	男女混声曲の2人同時に歌う場合に使用	音節ごとに歌詞を入力
コーラス	&c	○	その他のコーラスパートとして使用	音節ごとに歌詞を入力
科白	&w	×	科白に使用	行単位での入力
歌詞以外	&x	×	イントロ、間奏、エンディングなどの表示に使用	行単位での入力

3.3 歌詞

歌詞イベントのタイミングは、歌詞ワイプするタイミングに使用されます。その為、歌詞を入力するタイミングは、メロディの対応する音符と同じタイミングに入力します。
また、その音節ごとに該当する歌詞を入力していきます。
制御記号以外は、歌詞はそのまま表示されますので、適度なスペースを入力する必要があります。
例：10:1:000 <This>
10:1:240 <is>
10:2:000 <a>
11:2:120 <sample>
11:4:000 <lyric.>

スペースを入れる場合、語句の最後に入れ、イベントの頭には入れないでください。

例：｜ This｜ is｜ ×
｜This｜is｜ ○
（<｜>はイベントの区切り）

<Carriage Return Event>

XF 制御記号の“ / ”と同様、改行を表します。

<Line Feed Event>

XF 制御記号の“ < ”と同様、改ページを表します。

3.4 制御記号

以下にあげる文字は、制御記号として機能します。
表示用の文字としては、使用しないでください。どうしても表示させたい場合は、3.4.8をご覧ください。

3.4.1 “ (”,“) ” 読み仮名

“ (”,“) ”で文字列を囲むことにより、読み仮名を入力することができます。
読み仮名の入力は、通常の歌詞と同様に音節ごとに入力してください。
読み仮名を表示するかしないかは各製品によって異なります。
歌楽、通信歌楽では、ルビとして表示されます。
CVP-96,98,PSR-630,730,8000 では、表示されません。
使用する文字は、ASCII、カタカナ、ひらがな以外使用しないでください。
例：
直前の 1 文字に対する読み仮名の場合　｜華(は｜な)｜
直前の 2 文字に対する読み仮名の場合　｜今日(きょ｜う)｜

また、歌詞イベントの最初の語句に“ (”は使用しないで下さい。

例：｜華｜(は｜な)｜ ×

3.4.2 “ [” , “] ” ルビ

“ [” , “] ” で文字列を囲むことにより、読み仮名を入力することができます。
ルビは、すべての製品において必ず表示します。一般的に難しい漢字、当て字などに使用します。
ルビの入力についても、通常の歌詞と同様に音節ごとに入力してください。
使用する文字は、ASCII、カタカナ、ひらがな以外使用しないでください。

直前の１文字に対する読み仮名の場合　｜洟(は｜な)｜
直前の２文字に対する読み仮名の場合　｜季節(と｜き)｜

また、歌詞イベントの最初の語句に “ (” は使用しないでください。

例：｜洟｜(は｜な)｜　　×

3.4.3 “ ^ ” 空白

文字間の空白には、“　” を使用することも可能ですが、一般的には “ ^ ” をご使用ください。
空白を入れる場合、語句の最後に入れ、イベントの頭には入れないでください。

例：｜ This ｜ ^is ｜　×
　　｜ This^ ｜ is^ ｜ ○

3.4.4 “ / ” 改行

行の末を表します。また、“ / ”を単独のイベントと扱うことでワイプ終了タイミングを表すことができます。

例：｜い｜う｜よ｜ / ｜　○

3.4.5 “ % ” 副改行

１行内の文章の意味的な区切りを表します。
１行の文字数が少ない製品を想定して、基本的に全角 12 文字以内に入力します。
しかし、現状のXF対応製品においては表示系の大小に関わらず、副改行は改行と同じになっているため、使用していません。

3.4.6 “ < ” 改ページ

必ず１行目に表示させたい行の冒頭に入力します。

例：｜ < ｜ま｜ぶ｜し｜す｜ぎ｜て、｜め｜ま｜い｜が｜し｜た｜

3.4.7 “ > ” タブ

タブによって、行開始位置をずらすことができます。
行の先頭以外には使用しないでください。
タブによるスペーシングの幅は表示系によって異なるため、1行の文字数の少ない製品では対応していません。(PSR-630,PSR-730,PSR-8000)

3.4.8 “ \ ” バックスラッシュ

XF 制御記号自身を表示したい場合、その表示したい制御記号の前に入力します。
“ \ ” バックスラッシュ自身を表示させることはできません。
データ例：｜ \(Get^back\) ｜
表示例　：(Get back)

3.5 歌詞入力の注意点

・　曲先頭の Vocal Part Cue は、演奏開始のタイミングを目安としてください。

・　各行には必ず改行を付けてください。

例：&x ｜ <イントロ｜ &s ｜ <あー｜私｜の｜恋｜は｜ / ｜　　×
　　&x ｜ <イントロ｜ / ｜ &s ｜ <あー｜私｜の｜恋｜は｜ / ｜　　○

また、エンディングの行の改行も忘れずに入力してください。エンディング後の改行を入力するタイミングは、演奏が終了し音が消えるタイミングになります。（入力を忘れた場合やタイミングが早い場合、曲は続いているが表示はすべて消えている状態になる場合があります。）MIDI の End of Track を超えても問題ありません。

・　改行、Vocal Part Cue、改ページのイベント順を守ってください。その際、同タイミングには入力しないでください。

例：｜ Yeah!!! ｜ &s ｜ / ｜ <I^ ｜ love^ ｜ you ｜　　×
　　｜ Yeah!!! ｜ / ｜ &s ｜ <I^ ｜ love^ ｜ you ｜　　○
　　｜ Yeah!!! ｜ / ｜ < ｜ &s ｜ I^ ｜ love^ ｜ you ｜　　×

・　改ページを入れる場合には、基本的に次の歌詞と同イベントとしてください。（別々のイベントで同一タイミングでもいけません。）

例：｜ &s ｜ < ｜黄｜昏｜の｜　　×
　　｜ &s ｜ <黄｜昏｜の｜　　○

4 Style Message

以下の Style message を入力する場合、XF Version ID を「XF02」としてください。

4.1 Chord Name

曲の進行に合わせてコードを入力します。
コードは、コードルート、コードタイプ、オンベースノート、ベースコードに分類させています。
この中から選んでご使用ください。
No Chord を指定する場合、Ccc を入力してください。

4.2 Phrase Mark

フレーズマークは、繰り返し練習をする為のポイントを入力します。
各フレーズのレベルによっても区別することができ、Level1~Level8 まであります。
現状は、Level8, Channel ALL で入力します。
CVP-96,98 がこれに対応しています。

入力する際の注意点

1. フレーズマークを入力する際、予め入力したい小節、拍を決めておきます。
2. 曲の先頭 1.1.000 のタイミングにまず入れる。
3. 次に入力するタイミングの直前のノートを見つけます。
（直前のノートの少し後ろに入力する。）

レベル１(ガイドフレーズレベル)

1. このレベルは、楽曲を練習する際の、一番短い練習単位を規定する。
2. 1フレーズ中のノート数は、数音〜10 数音を基本とし、最大でも 32 音以内とする。
3. 1〜2小節程度のモチーフを基本とするが、差し支えなければ、より短い練習フレーズに区切ること。
4. 本フレーズマークを入れるトラックの、最初のキーオンより前、可能ならタイミング０に、本フレーズマークを一つ入れる事。
5. それ以降は、短い練習単位毎に、本フレーズマークを入れて行き、トラック最後のキーオフ後にも、本フレーズマークを一つ入れる事。
6. レベル１は、レベル８に含まれる事。

レベル２（モチーフ区切り）

1. 奏法上の音型として、その最小単位を区切る必要がある場合に使用する。
2. ピアノ曲等に付けられるフレーズ・スラーに近い。
3. 演奏技術上の要素を的確に抽出する事が、区切る目的である。
4. チャンネル別区切りである。
5. レベル３による区切りを超えない。

レベル３〜７（練習区切り）

1. 練習時の区間を示すための区切り。
2. 区間の長さは任意（通常はレベル３が４小節、レベル４が８小節程度である)。
3. チャンネル別区切りとしてもよい。
4. 上位レベルの区切りを超えない。
5. 下位のレベルから使用し、全てのレベル設定をする必要はない。

レベル８（段落区切り）

1. ＤＯＣフレーズ・マーク互換とする。
2. 全トラック再生された時に不自然さがないように、音楽的な段落で区切る。
3. 流行歌等の単純形式ではＡメロ、Ｂメロ等の区切りに一致する。
4. 全チャンネル用区切りである。
5. レベル９による区切りを超えない。

レベル９（コーラス区切り）

1. イントロ、１コーラス、２コーラス、エンディング、等の大きな区切り。
2. 有節形式でない場合は、提示部、展開部、等の区切りに該当する。
3. セット・アップ部分等冒頭の無音部を経過後最初の音にはこの区切りを入れる。
4. 全チャンネル用区切りである。

注意：　～階層の包含関係について
各レベルとも、チャンネル指定部分が一致する限りに於いて、上位階層は
下位階層を含意するものとする（従ってレベル９は必ずレベル８を包含する）。

4.3 Max Phrase Mark

入力した Phrase Mark Level8 の数から１引いた数を入力します。
フレーズマークを入力した場合、これを必ず入れてください。
Max Phrase Mark が入力されていなかったり、数が正しく入力されない場合、正常にリピートされないことがあります。
CVP-96,98 がこれに対応しています。

4.4 Guide Track Flag

MIDI 制作時に予め、鍵盤楽器の右手の演奏と左手の演奏のチャンネルを分けて置き、この Guide Track Flag を入力することによって、右手、左手の ON/OFF、鍵盤上ガイドランプを点滅させることができます。
例えば、右手で弾くメロディパートを CH1、左手で弾く伴奏パートを CH2 として MIDI Data を作成した場合、このガイドトラックフラグを右手 1CH、左手 2CH と入力します。
これに対応した製品には、CVP-96,CVP-98 があります。

4.5 Information flag for Gt

ジャカジャンで再生するときのカポ位置と使用する楽器を指定します。ジャカジャンでは、このイベントが無くてもカポ位置を自動的に判断し、カポ位置と Play Key を表示します。
ジャカジャンでは、カポ位置とPlay Keyに応じた曲中のコード名とコードポジションを表示させます。
曲頭(1：1：000)に入力してください。曲中に変更することはできません。
ジャカジャンでは、Information flag for Guitarのすべての内容をサポートしているわけではありません。以下の例を参考に入力してください。

入力データ例
表示させる楽器:　　Guitar
指定するカポ位置:　　3 フレット

Data:

FF 7F 0C 43 7B 10	20	00	03	40	3B	37	32	2D	28
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)

解説

	Flags Name	Data
(1)	* 対象チャンネル	全チャンネル共通 (0x20)
(2)	対象パート	ギター(0x00) or ウクレレ(0x02)
(3)	カポ位置	指定したいカポ位置（フレット番号）を入力。ジャカジャンでは、このカポ位置と KeySignature イベントから Play Key を表示します。
(4)	* １弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default: 0x40 (E)
(5)	* ２弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default: 0x3B (B)
(6)	* ３弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default: 0x37 (G)
(7)	* ４弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default: 0x32 (D)
(8)	* ５弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default: 0x2D (A)
(9)	* ６弦のチューニング	ノートナンバーを入力。 Default 0x28 (E)

ジャカジャンでは、* はサポートしていませんので Default 値を入力してください。

4.6 Rehearsal Mark

曲のセクションの区切りを入力します。各セクションの始まる小節頭に入力してください。
ジャカジャンでは、このイベントを元にリピート演奏を行います。

5 製品ごとの曲制作

各モデルをターゲットとした曲制作を行う場合、以下を参考にし、それぞれのイベントを入力して下さい。

XF item	Contents	purpose	歌楽 通信歌楽 AutoPlay	CVP -92	CVP -94	CVP -96	CVP -98	PSR -630	PSR -730	PSR -8000	ジャカ ジャン
Lyric		Displayed on LCD	○			○	○	○	○	○	○
Chord name		Displayed on LCD				○	○				○
Phrase mark		Repeat play		○	○	○	○				
Guide track flag (Part assignment)	Right hand, left hand	Assign guide-lamp part (right hand and left hand)		○	○	○	○				
XF Information Header	Artist, lyricist, composer	Displayed on LCD	○			○	○	○	○	○	○
Song title		Displayed on LCD	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Copyright		Displayed on LCD				○	○	○	○	○	
XF version ID		Identify XF version		○	○	○	○	○	○	○	○
Key Signature		Displayed Key									○
Information flag for GT		Displayed Capo location and Play Key									○
Rehearsal Mark		Repeat Play									○